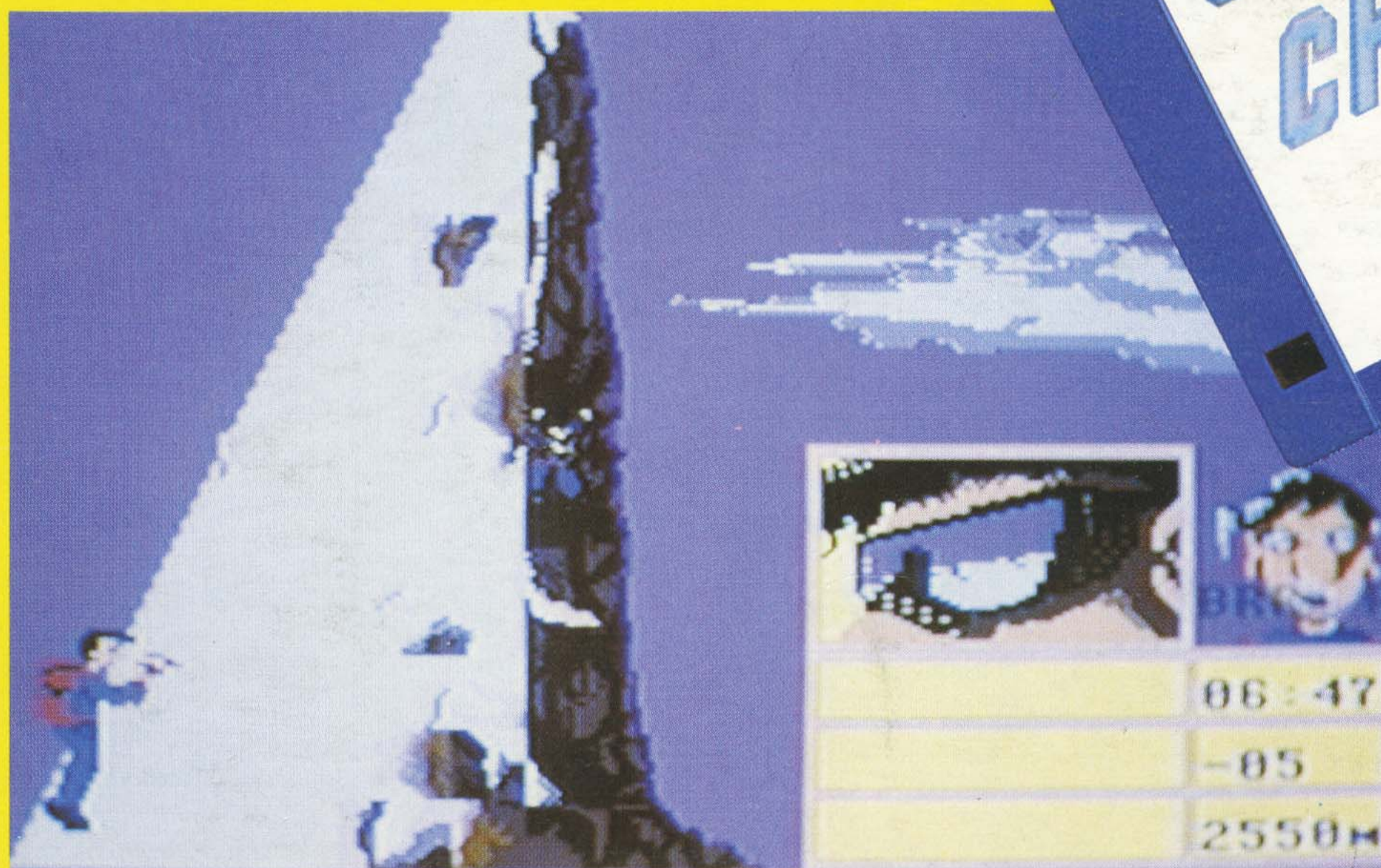
L. 12.000
Frs. 18.00

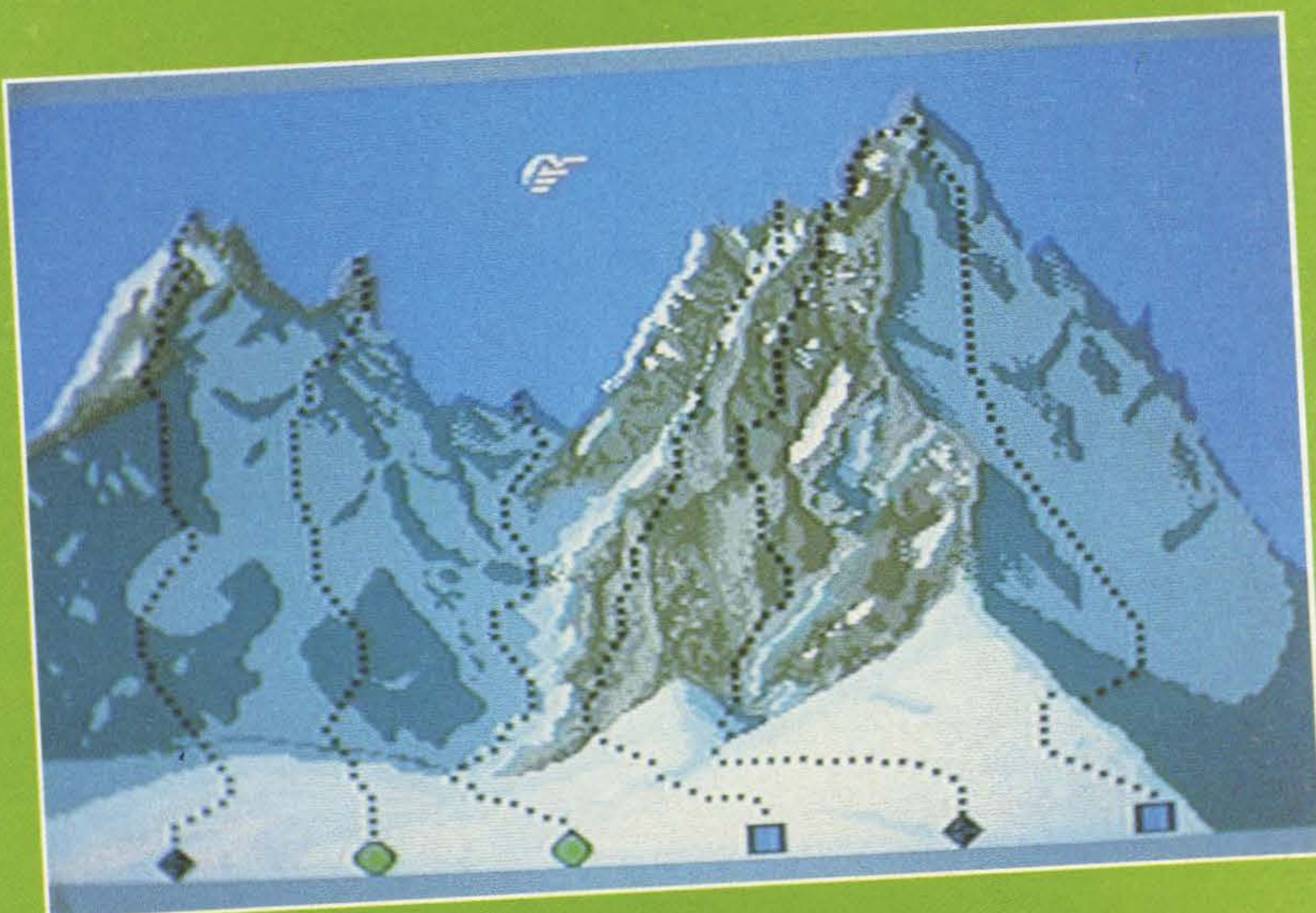
N. 2

FANTASTICI GAMES DALL'UNIVERSO DI AMIGA

CHAMONIX CHALLENGE

CHAMONIX CHALLENGE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

CHAMONIX CHALLENGE

Siete pronti per intraprendere la più emozionante avventura alpina della vostra vita? Per sperare di conquistare la vetta, dovete fare molta attenzione a cosa portate nello zaino. Per mezzo del pulsante sinistro del mouse, selezionate il numero di scalate muovendo il cursore sul relativo numero e confermando. E' possibile, con TRAINING, fare la scalata seguendo i consigli del computer.
montagna. Per vedere le caratteristiche di ciascuno posizionate il cursore sulla corrispondente casella confermando.
Il livello di difficoltà è rappresentato da una cifra: LEVEL 1 (facile), LEVEL 8 (difficile). Per selezionare il percorso posizionate il cursore su YES confermando. Scelto il percorso, vi preparate alla partenza accompagnati da una corda di sicurezza, di un'ascia per il ghiaccio e due martelli-ascia. Questi oggetti non si trovano nello zaino, ma li portate addosso. Con ACCEPT accettate lo zaino così come il computer vi propone, con REFUSE potrete eseguire le vostra scelte un gruppo alla volta per mezzo di NEXT. Gli oggetti immessi nello zaino vengono disposti a strati, fate in modo quindi di inserire le cose più importanti per ultime in modo da porle nella parte alta dello zaino e poterle recuperare velocemente in caso di bisogno. Terminate le operazioni di selezionamento clikkate su DONE. Selezionate l'ora della partenza con + e - e confermate; fate allo stesso modo per la stagione.

COMANDI

I comandi vanno dati esclusivamente da tastiera.

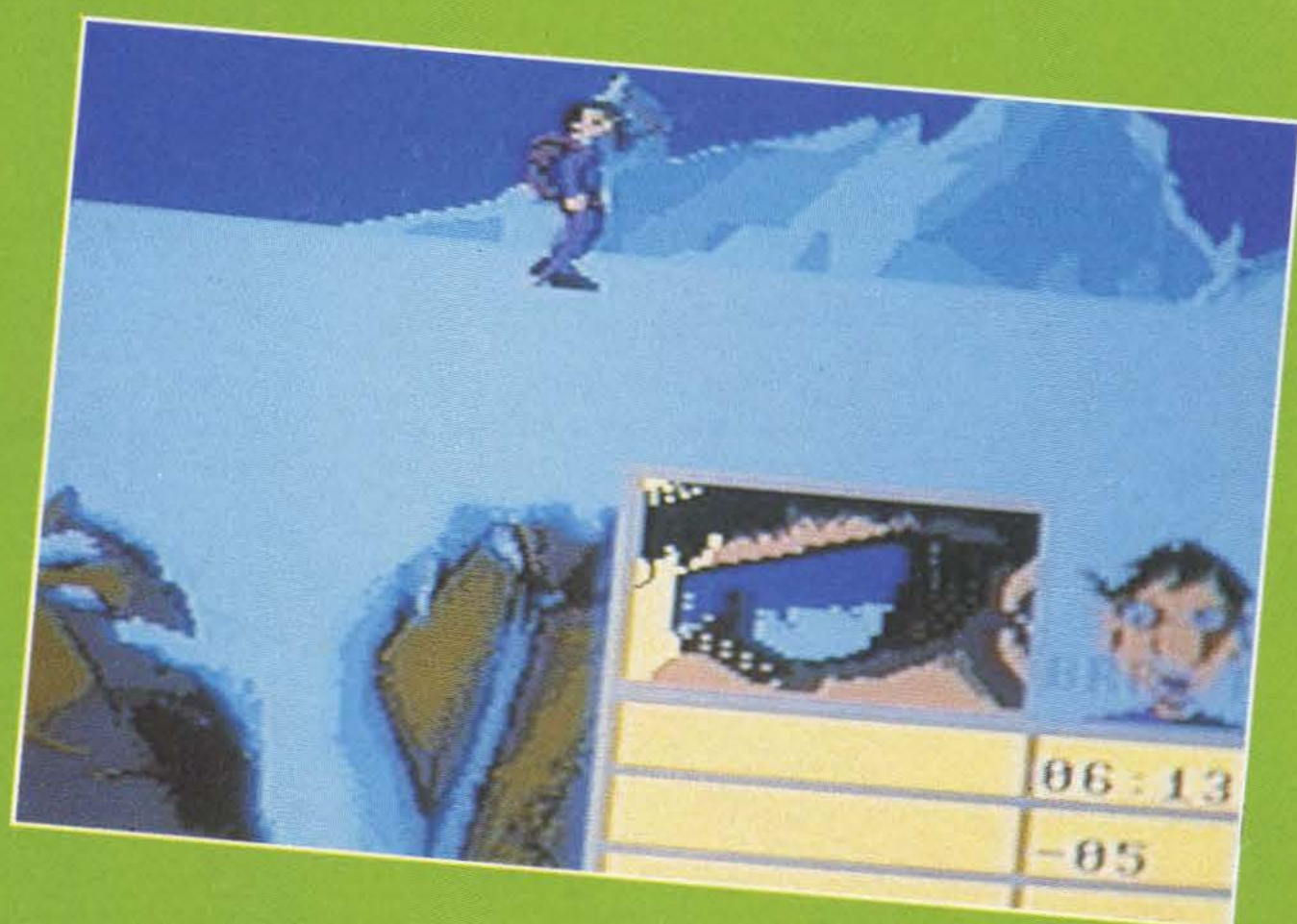
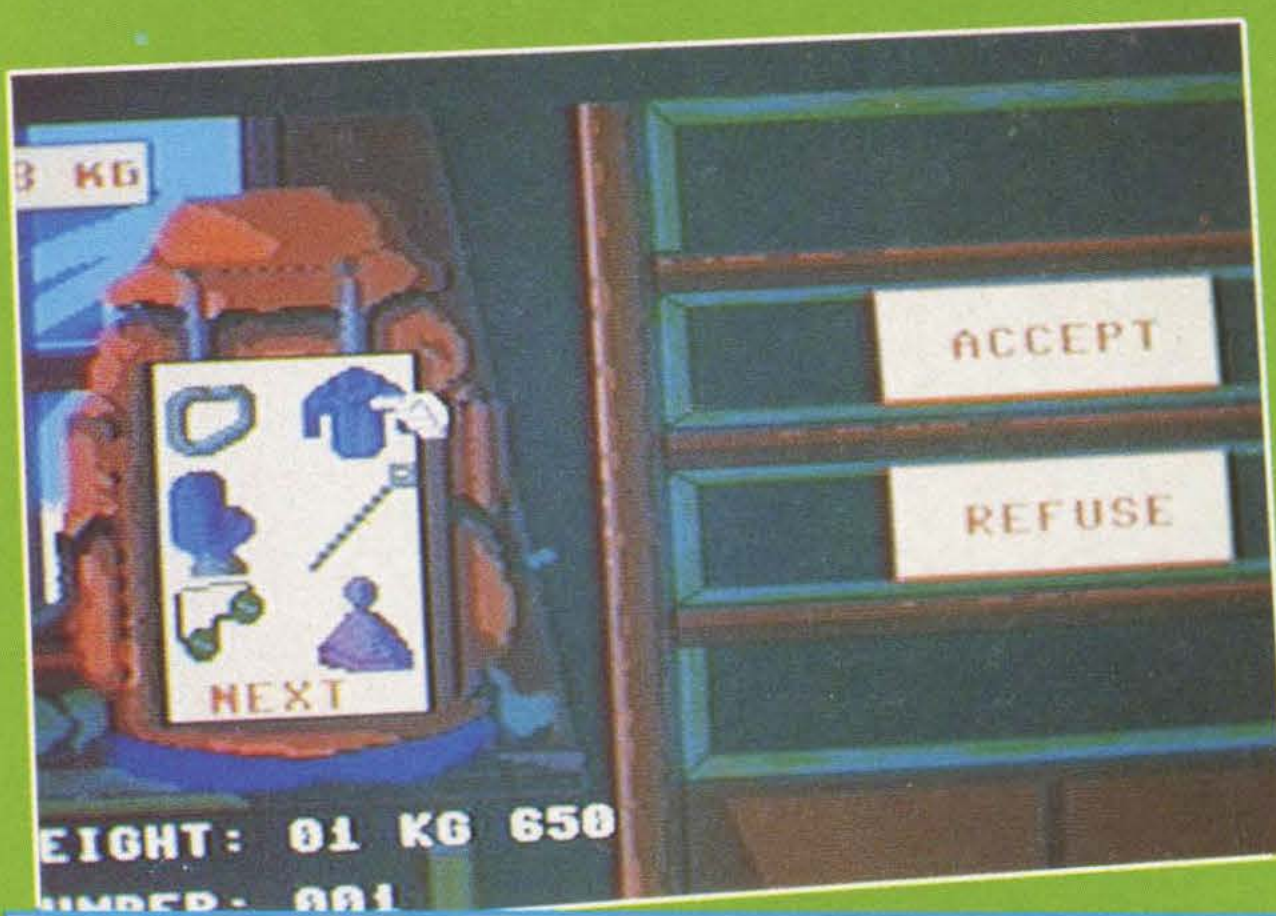
Sul ghiacciaio

Azione	tasti cursore
Camminare	tasto cursore sinistra e destra
Salto crepacci	tasto cursore in alto
Controllo terreno	barra spazio

Su scarpate innevate o crepacci

Azione	tasti cursore
Ascia	tasto cursore in alto
Piede	tasto cursore in basso
Corpo	barra spazio

In parete

Azione	tasti cursore
Selezione arto	barra spazio (l'arto lampeggia)
Alzare l'arto	in alto
Abbassare l'arto	in basso
Issare il corpo	in alto + spazio
Scivolare giù	in basso + spazio
Movimento a sinistra	tasto cursore sinistra + spazio
Movimento a destra	tasto cursore destra + spazio

La scalata prevede il superamento di ghiacciai, di scarpate innevate e di pareti rocciose, il tutto vedendo di non cadere in un crepaccio: l'alpinismo è uno sport molto faticoso e di conseguenza chi vi si dedica non può non essere stanco o affamato poichè gli mancherebbero le energie necessarie per continuare. Le mani e i piedi appaiono sullo schermo permettendovi di verificare la vostra forza e l'intensità dei vostri dolori. Per esempio se non appare la mano destra significa che è molto dolorante. Se invece lampeggia significa che c'è solo un leggero dolore. Se il dolore è di lieve intensità potrete proseguire ma dovrete essere molto veloci.
Gli arti devono essere posizionati correttamente per assicurare una buona presa e quindi una altrettanto buona scalata. Questo significa che almeno tre arti devono consentire la spinta delle gambe e delle braccia in modo da sollevare il corpo, permettendo allo stesso tempo una distensione nella direzione voluta.
Durante la scalata sarete aggiornati costantemente di quanto vi circonda: temperatura, tempo, altitudine, stato di salute, guida alla sicurezza/sveglia, distanza (dalla vetta).
Per usare un oggetto contenuto nello zaino premete ENTER. Posizionate il cursore sullo zaino e premete la barra spazio. Posizionando il cursore sul corpo e premendo la barra otterrete la lista degli oggetti che vi portate appresso, ma non nello zaino. Usando questi due modi potete trasferire gli oggetti dallo e nello zaino, finite le operazioni premete il tasto ENTER per tornare al gioco. Se vi state arrampicando su una parete innevata o rocciosa non potete aprire lo zaino prima di esservi assicurati con delle corde alle parete. Tra gli oggetti in dotazione, ve ne sono alcuni che salvaguardano la vostra sicurezza: pioli da ghiaccio, chiodi o passacorda, moschettoni, corda, chiodi. I punti d'appiglio sono: pioli da ghiaccio, passacorda.
RECUPERO e ABBANDONO si usano quando dovete recuperare o lasciare oggetti (per esempio nell'uscire da un crepaccio...se ci riuscite!!). Per effettuare una pausa premete il tasto di escape (ESC), per ricominciare premere qualsiasi tasto. Per terminare una partita e tornare all'inizio, premere il tasto Q e confermare con Y.
Vi siete ricordati di inserire un disco nello zaino? In caso negativo, non potete salvare la vostra posizione attuale, altrimenti aprite lo zaino e prendete il dischetto...e inserire il disco vero nel drive.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

HANNO COLLABORATO
Massimiliano Anticoli

ART DIRECTOR
Marcello Longhini

PROGETTO GRAFICO
Gianni De Tomasi

IMPAGINAZIONE IN DTP
Piera Loddo

STAMPA
Cartotecnica Fusco - Casorate Primo (MI)

AREA CONSUMER
PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA' E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel.: (02)6880951-2-3-4-5

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14
20122 MILANO

AUTORIZZAZIONE
Trib. di Milano n.868 del 20/12/88

Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

GA002 ANNO I - N° 12 - MARZO '89